# Les Incarnés

Un jeu de Stéphane Mignon, sur une idée de FaenyX développée par Fantome pour le Cinquième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.
Le jeu est placé sous licence CreativeCommons « CC BY-SA-NC »

*  *  *

BY NC SA

# Table des matières

Introduction ..... 4
L'univers de jeu ..... 5
Les Incarnés ..... 6
Les Hôtes ..... 6
Les Témoins ..... 7
Des antagonistes ? ..... 7
Création du personnage ..... 8
Traits ..... 8
Alter et Égo ..... 9
Les compétences ..... 9
Le système de jeu ..... 12
Et si on n'a pas de compétences ? ..... 13
Jet sans compétences ..... 13
Réminiscence ..... 13
Oppositions ..... 14
Bonus et malus ..... 14
L'Expérience ..... 15
Score d'Égo ..... 15
Renforcement des compétences ..... 15
Les Revers de l'expérience ..... 16
Le coin du meneur ..... 17
Que peuvent vivre les joueurs ? ..... 17
Que mettre en scène dans toutes ces possibilités ? ..... 18
Fiche de suivis d'incarnations ..... 20
Illustrations ..... 22
Remerciements ..... 23

CC BY NC SA

# Introduction

Avant même que l'humanité ne fasse son apparition sur Terre, ils étaient présents. Au fil des âges, ils ont suivi la lente évolution de l'Homme, l'observant se couper peu à peu de son lien avec la terre qui lui a donné vie.

On leur a donné bien des noms, supposant leur existence faute de pouvoir la prouver. Certains ont vu en eux des protecteurs, d'autres les considèrent comme une menace.

Êtres spirituels et éternels, ils se mêlent depuis toujours à la race humaine afin de pouvoir mieux l'accompagner vers un futur inconnu.

Ils prennent corps dans les enveloppes charnelles de femmes et d'hommes. Possession, incarnation… peu importe le nom que vous voudrez bien donner à ce phénomène qui leur permet de s'approprier notre condition, notre rang, notre vie.

Ils n'ont aucun pouvoir, si ce n'est celui de traverser les siècles et de porter en eux la mémoire de leurs vies passées, du moins ce qu'il en reste, enfouie au plus profond d'eux.

Aujourd'hui encore ils sont là, et si vous trainez dans le coin, vous n'êtes pas là par hasard. Nous parions que vous êtes soit l'un d'entre eux, un incarné désireux avec vos amis de découvrir vos nouvelles vies. À moins que vous soyez là pour être le chef d'orchestre des incarnations d'une petite table de joueurs prêt à mener la partie et écrire leurs destins.

Quoiqu'il arrive, vous êtes les bienvenus dans ce jeu de rôle.

CC BY NC SA

# L'univers de jeu

Le monde décrit dans "*Les Incarnés*" est le nôtre, ou peu s'en faut. La seule différence avec celui, déjà périlleux, dans lequel nous évoluons tous les jours est justement la présence des incarnés et leur influence.

Car ils sont nombreux, quoiqu'on ignore combien, de par le monde. Et leurs buts sont mystérieux pour les humains.

Que cherchent-ils, depuis ces millénaires, qu'ils arpentent la Terre, multipliant les incarnations ? Quelques pouvoirs ultimes ? L'accès à un savoir hors du commun ? Cela nourrit tous les fantasmes humains, mais la réalité semble bien plus prosaïque : ils sont coincés ici !

Leur immortalité est toujours une surprise pour eux lorsqu'ils la découvrent. Ils meurent une première fois, puis renaissent dans un autre corps avec le souvenir de leur première vie qui se mélange à ceux de la deuxième. Puis le phénomène se répète, à l'infini.

Toutes les théories ont été avancées pour expliquer ce particularisme, ses causes et ses buts, mais aucune hypothèse n'a jamais pris le dessus sur les autres au point de devenir un courant de pensée majoritaire.

De nombreuses recherches et expériences ont été menées, parfois contre leur gré, souvent par des puissances aux intentions discutables, mais toujours en vain. Certains incarnés ont même voulu tester eux-mêmes les limites de leur immortalité, se donnant la mort inlassablement, en dépit de la peur et de la douleur, et cela encore vains.

Aucune prison, aussi sophistiquée soit-elle, n'a jamais empêché un incarné de s'incarner après avoir connu la mort.

Chaque incarné a donc échafaudé sa propre idée sur la chose et chacun s'est fixé ses propres objectifs pour occuper cette longue éternité qui l'attend : salut de l'humanité, connaissance encyclopédique, fortune, expertise en un domaine précis …

CC BY NC SA

## Les incarnés

Être un incarné, c'est porter en soi le souvenir de mille vies différentes. C'est bénéficier d'une expérience fabuleuse, mais également avoir le souvenir d'êtres aimés et maintenant disparus. C'est connaître les affres de la douleur, de la peur, de la mort même, et revenir à ce monde chaque fois dans un corps différent, rarement choisi.

C'est aussi poursuivre une quête personnelle, sans doute inatteignable.

Riches de toutes leurs vies passées, Les Incarnés s'affrontent parfois entre eux, pour des raisons aussi variées que celles qui opposent parfois les humains : convictions politiques, religieuses, adversité, suprématisme, intolérance…

Même si la puissance des incarnés est dans le fait de changer de corps et de vie au fil des siècles, un détail trahis ces derniers dès leur deuxième vie. Une marque comme une tache de naissance apparait alors sur leur corps. Une marque que rien n'enlève, mais qui apparaitrait au moment de la possession.

Cette marque est la même pour chaque incarné. Un incarné l'aura toujours à la même position sur tous ses hôtes. Mais elle n'est jamais au même endroit entre deux incarnés.

Les Égyptiens lui ont donné le nom d'Ânkh, la croix de vie. Elle symbolise non seulement la mortalité des Hommes sur Terre, mais leur existence immortelle de leur après-vie.

## Les hôtes

Être un hôte est un sort qui au premier abord semble triste et funeste. Mais, ce n'est pas réellement perdre d'un coup d'un seul le contrôle total de sa vie. C'est comme devoir laisser contrôler sa vie par une entité qu'on sait supérieure. Néanmoins, on peut avoir envie de lui laisser les clefs de notre existence et de se laisser conduire ou de ne pas expliquer les subtilités du véhicule et de voir dans quel mur on terminera.

Lorsqu'un Incarné s'approprie l'esprit d'un hôte, cela se fait progressivement. L'hôte est là conscient de ce qui arrive. Il ne peut l'empêcher, mais une forme de symbiose apparait entre eux avec ou contre son gré. Jusqu'à ce qu'ils

BY NC SA

fusionnent en quelque sorte. Les souvenirs, les compétences se mélangent, et ce, jusqu'à ce que l'enveloppe de l'hôte disparaisse un jour dans les méandres de la mort. L'âme de ce dernier voyagera un peu au travers de l'incarné qui reste dans ce monde, mais évoluera d'hôte en hôte.

## Les témoins

Certains humains ont su déceler la présence réelle des incarnés en ce bas monde, la manifestation matérielle de ces êtres spirituels. Ils se font appeler les témoins.

Depuis des siècles et des siècles, les témoins compilent et gardent jalousement tout ce qu'ils considèrent comme étant les preuves de l'existence et des agissements des incarnés parmi l'humanité. Ils connaissent le secret de leurs marques. Des générations de témoins ont compilé des données affolantes sur les incarnés. On raconte parmi eux que certains ont réussi à suivre le même Incarné plusieurs siècles durant.

Les témoins sont devenus pour la plupart des alliés pour les incarnés, les assistants dans leur quête ultime de sens et dans leurs mésaventures plus quotidiennes.

## Des antagonistes ?

Oui, les adversaires des incarnés sont nombreux, à commencer par les pouvoirs militaires du monde entier qui aimeraient percer à jour et accaparer le secret de leur immortalité, pour pouvoir mieux la contrôler et l'utiliser à leurs fins intéressées.

De nombreux groupes mafieux ou terroristes y voient également un grand intérêt.

N'oublions pas les richissimes hommes d'affaires qui seraient prêts à offrir des fortunes pour bénéficier de cette immortalité.

Bien entendu, l'immense majorité des humains ignore l'existence des incarnés, et seule une poignée ont eu vent de rumeur par le biais de rares témoins peu scrupuleux.

CC BY NC SA

# Création du personnage

## Traits

Un personnage joueur (PJ) se définit au travers de l'hôte courant et de ses vies passées.
On notera 3 traits dépendants clairement de son incarnation courante.

- ***Corps*** sera utilisé chaque fois que sera sollicité les capacités physiques de l'hôte du personnage, qu'il s'agisse de déplacer une lourde charge, de résister à une blessure ou une maladie …
- ***Cerveau*** sera utilisé lorsque le personnage fait appel à sa matière grise pour raisonner, se coordonner, faire appel à sa mémoire[1].
- ***Social*** sera utilisé lorsque le personnage est impliqué dans des interactions sociales, facultés à comprendre son prochain et à influencer son jugement.

Ces éléments influencent forcément les actions de l'incarné. Pour illustrer cela, je vous laisse imaginer un être habitué aux enveloppes intellectuelles. Il aura du mal à mobiliser un nouveau cerveau à plein régime s'il appartient à celui d'un athlète qui a délaissé sa tête pour ses muscles. Un cerveau a besoin d'entretien quotidien.

Vous devez trouver cela surprenant que le trait "Social" dépende de l'hôte. Nombre de témoins assurent que les incarnés sont influencés par leurs Incarnations. Ainsi l'on notera que leurs manières d'appréhender et d'évoluer dans cette nouvelle vie, de découvrir les mœurs et les relations sont profondément marqués dans cette entité dont ils se retrouvent maîtres.

Un incarné se retrouvant dans le corps d'une mère de famille, aimante et attentionnée, ne pourra pas effacer cet instinct maternel qui influencera forcément ses actes et ses pensées.

À chaque trait (**Corps**, **Cerveau**, ou **Social)** est associé un dé à 6 faces communément noté 1d6. Répartissez 4 points bonus à ces différents traits. Un trait peut très bien rester à 0.

[1] Y compris la mémoire de ses vies antérieures.

CC BY NC SA

## Alter et Égo

S'ajoute ensuite ce qui fait la profondeur des incarnés : ***l'Alter*** et ***l'Égo***.

L'Alter représente l'immense expérience acquise lors des vies passées de l'Incarné. Il est égal à « 1d6 ».

L'Égo quant à lui est égal à « 1d6 -2 ». L'Égo est ce qui caractérise l'hôte, mais aussi ce qui faisait de lui un être unique. Le « -2 » symbolise la difficulté d'un incarné à s'adapter à ce nouveau corps. Cette valeur pourra évoluer avec le temps.

## Les compétences

À la création du PJ, elles sont aux nombres de 5. On peut les définir en fonction de la profession et/ou des loisirs que l'hôte exerçait dans sa vie. Mais aussi de ce que l'Incarné a conservé d'une de ses vies précédentes. À force de mourir et renaître, un incarné ne se souvient pas automatiquement de toutes ses vies précédentes. C'est pourquoi on se limite à une compétence résiduelle.

Une compétence est liée l'Ego ou à l'Alter du PJ (cf. chapitre sur le système de jeu). 4 compétences proviennent de l'incarnation actuelle et sont donc liées à l'Égo du PJ. La dernière est liée à l'Alter. Les compétences sur l'Égo ont un score de « 1d6 -1 » et celle sur l'Alter « 1d6 ».

Il n'y a pas possibilité de combiner une compétence de l'Égo et son homologue portée par l'Alter. C'est un moyen fatal de faire saturer le corps ou le cerveau de l'hôte. Par défaut si un PJ avait une compétence sur l'Égo et sur l'Alter, l'Égo prendrait forcément le dessus dans les mécaniques du jeu.

CC BY NC SA

Voici quelques exemples de compétences par « catégories ». Vous pouvez créer autant de nouvelles compétences qu'il vous paraitra utile. Il est important que joueurs et meneur soient bien d'accord sur ce qu'une compétence permet ou non de faire au personnage.

**Corps à corps**
Armes contondantes (Batte, Nerf de bœuf, Barre à mine, ...)
Lames (Couteau, Dague, Epée, …)
Arme improvisée (Tesson de bouteille, Chaise de bar, Planche, ...)
Mains nues (Boxe, Lutte, Self-Défense, …)
Arts martiaux (Karaté, Judo, Taekwondo, …)

**Crime**
Monnayage (Blanchiment, Faux Billets, …)
Falsification (Faux papiers, Faux documents, Usurpation d'identité, …)
Économie souterraine (Proxénétisme, Traffic d'armes, de stupéfiants, …)
Vol (Cambriolage, Braquage, Car-Jacking, …)
Terrorisme (Attaque à main armée, Fabrication d'explosifs, …)

**Culture**
Arts
Histoire
Culture générale
Langues étrangères
Ésotérisme

**Déplacements**
Deux-Roues (50cc, 120cc, etc., …)
Conduite (Voiture, Camion, …)
Transports en commun (conduite de Bus, Train, Tram, …)
Navigation (Fluvial, Marine, …)
Pilotage (Avions, Hélicoptère, …)

**Droits**
Législation
Plaidoirie
Enquête administrative
Droit international
Magouille

**Espionnage**
Crochetage
Défaçage[2]
Discrétion
Infiltration
Fouille

**Psychologie**
Victimologie
Psychologie criminelle
Psychologie des organisations
Psychologie infantile
Psychopathologie
**Sciences de terrain**

[2] Modification d'un site web qui n'a été ni demandé ni réalisé par le détenteur du site, mais qui a été causée par un piratage. Réalisé par un hacker, le défaçage est un détournement. Il devient possible à cause de failles inhérentes au site.

CC BY NC SA

Chirurgie
Médecine
Premiers soins
Médecine légale
Investigation scientifique

**Social**
Éloquence
Manipulation
Interrogatoire
Intimidation
Leadership

**Sports & Jeux**
Acrobatie
Endurance
Escalade
Natation
Jeux d'argent

**Technique**
Électronique
Robotique
Informatique
Électricité
Mécanique

**Tir**
Armes d'assaut (Mitraillette, Fusils à pompe, …)
Armes lourdes (Mitrailleuse, Bazooka, Lance-Flammes, …)
Armes de poing (Pistolet, Revolver, …)
Armes de trait (Arc, Arbalètes, …)
Sniper (Fusils de précision, Fusil d'épaule, …)

CC BY NC SA

## Le système de jeu

Lorsque l'issue d'une action est incertaine, on procède à un jet de dés.
Dans *Les incarnés*, les dés utilisés sont des dés à 6 faces. Rappelez-vous on les note aussi D6. On écrira souvent nD6 où n est le nombre de dés à lancer.

Lorsqu'il décrit l'action, le Meneur de Jeu lui attribue une difficulté et annonce au joueur quel trait est mis à l'épreuve pour réussir cette action.

Ce dernier choisit, de son côté, si c'est une épreuve où son incarnation actuelle est sollicitée (Égo), ou s'il doit utiliser l'expérience acquise au cours de ses nombreuses vies antérieures (Alter).

Dans le premier cas d'une action pour son incarnation actuelle, il lance un nombre de dés égal à (Trait + Égo + Compétence (liée à son Égo)), soit 3D6-3 à 3D6+1[3]. Le résultat variera donc entre 0 et 19.

Dans le second cas, il lance un nombre de dés égal à (Trait + Alter + Compétence (liée à son Alter)), soit 3D6 à 3D6+4. Le résultat à la création variera donc entre 3 et 22.

Si le total des scores des dés est supérieur ou égal à la difficulté, l'action est réussie. Dans le cas contraire, c'est un échec.

Les niveaux de difficulté varient selon l'échelle suivante :

| | | |
|---|---|---|
| Jusqu'à 10 | - | facile |
| 11 à 14 | - | moyen |
| 15 à 18 | - | difficile |
| 19 à 22 | - | très difficile |
| 23 et + | - | extrême |

Rappelez-vous que **seules les actions dont le résultat peut avoir une incidence sur l'histoire** méritent un jet de dés. Inutile de lancer les dés pour une action dont la réussite ne fait guère de doute. Cependant, dès que la tension et le stress s'en mêlent, dès que l'adversité ou l'incertitude sont de la partie, il faudra lancer les dés.

[3] Rappel : un trait varie de 1d6 à 1d6+4, Égo 1d6-2 et les compétences associées 1d6-1

CC BY NC SA

***Mise en situation*** ***:***

*Edmund, le personnage de Louisa veut comprendre un code informatique. Dans ses vies passées, il n'a jamais eu à décrypter pareil langage, mais son incarnation actuelle comme informaticien lui octroie cette possibilité. Ce test sollicitera donc Esprit + Égo + Analyste programmeur.*

## Et si on n'a pas de compétences ?

### Jet sans compétences

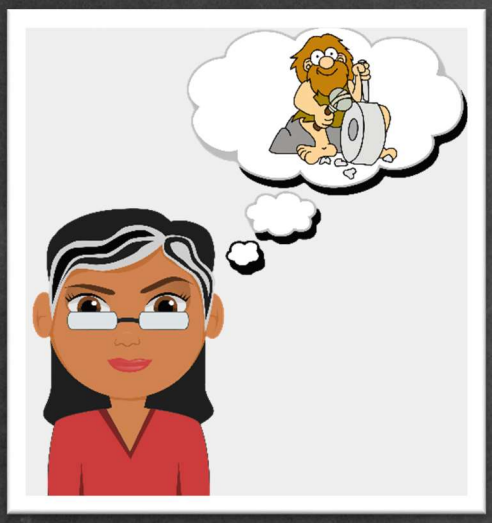
Il est possible qu'un incarné se mette dans une position où l'il n'a pas ce qu'il faut pour appréhender une situation avec calme et sérénité. Le Joueur peut lui faire tenter un jet sans compétence pour s'en sortir.

Sur l'Égo : le jet sera de 2D6-3 à 2D6+1 pour un résultat de -1 à 13.
On conserve le -1 des compétences liées à l'Égo, même s'il n'y en a pas en jeu.

Sur l'Alter : le jet sera de 2D6 à 2D6+4 pour un résultat de 2 à 16.

### Réminiscence

Notez qu'un personnage a vécu nombre de vie. Et il lui arrive forcément d'en oublier certaines. Le joueur peut vouloir que le PJ décide de faire appel à ses existences passées et de chercher au plus profond de lui, celle dont il ne se souvenait plus jusqu'à alors.



Cela est possible à hauteur d'une ou deux fois par partie, car c'est un acte épuisant pour le cerveau ou le corps de l'hôte. L'on appelle cela une réminiscence. (Tout dépend de la durée de cette dernière, 1 pour les petites parties de 2/3heures et 2 pour plus)

Le joueur, pour aider son PJ, peut lui faire tenter un jet de [Cerveau + Alter] ou [Corps + Alter] ou [Social + Alter]. Le choix est fait en fonction du trait en jeu avec la compétence recherchée. Le joueur doit alors raconter comment dans sa vie passée, en précisant laquelle, son PJ a acquis la compétence visée.

CC BY NC SA

En fonction de ce récit, une difficulté est attribuée par le meneur. Si la réminiscence est suffisamment claire et inspirante, le Meneur donnera un bonus (entre 1 à 3) qui viendra rejoindre un bonus donné par le reste de la tablée lui aussi entre 1 et 3.

En cas de réussite l'Incarné se remémorera une compétence d'une ces vies antérieures venant agrémenter sa fiche, construire son background et le rendre plus profond.

***Mise en situation :***

*Edmund se bat à l'épée. Il se souvient vaguement avoir été mousquetaire, du moins, il en est persuadé il y a quelques siècles. Il souhaiterait donc utiliser Corps + Alter + Lames. Mais auparavant, il doit se concentrer et retrouver en lui cette certitude sur ce qu'il a été. Louisa se met alors à narrer la vie de mousquetaire qu'il a connu. Les heures d'entraînements à la cour, mais surtout comment par la force des choses il le devint. Et elle enchaina sur comment il fut formé au maniement du fleuret. Si ces souvenirs semblent suffisamment clairs, Louisa les agrémente d'un jet de Corps + Alter. Si cette réminiscence est une réussite, son Edmund aura accès à cette compétence comme si hier encore il la pratiquait.*

## Oppositions

Lorsque le personnage a affaire à une opposition (lors d'un combat, par exemple), l'adversaire, qu'il s'agisse d'un humain ou d'un *incarné,* lance également l'équivalent de (Trait + [Alter ou Égo] + Compétence liée).

## Bonus et malus

Selon les circonstances, le MJ peut vouloir donner un avantage ou un désavantage à un personnage.

Dans ce cas, il lui octroiera un bonus de 1 point au score obtenu par les dés s'il est *avantagé* et de 2 points s'il est *très avantagé.*

À l'inverse, il faudra soustraire 1 ou 2 s'il est *désavantagé* ou *très désavantagé.*

CC BY NC SA

# L'Expérience

Vous l'aurez sûrement remarqué : il n'y pas de points d'expérience, dans le jeu *Les Incarnés*. Et pourtant, les personnages vont s'enrichir lors de chaque séance de jeu.

Chaque fois que des incarnés feront appel à une réminiscence de leurs vies passées avec succès, le personnage gagnera en épaisseur et en puissance.

## Score d'Égo

La relation avec l'hôte évolue aussi. Le score d'Égo peut passer de -2 à -1 puis à 0. Si l'Incarné finit par être en phase avec son hôte et que ce dernier lui fait confiance alors l'Égo gagnera en utilité.

## Renforcement des compétences.

Celle de l'Égo progresse à mesure de leur utilisation et de leur réussite. Lorsque le Meneur constate que l'incarné a bien su s'imprégner des compétences de son hôte, il peut réduire le malus de -1 à 0. Il va sans dire que cette évolution est en cohérence avec le score d'Égo.

Les compétences sans malus au changement d'hôte sont les compétences éligibles aux réminiscences. Pourquoi ? Car ce sont les compétences qui ont été le plus utiles dans cette incarnation et qui ont forcément marqué l'incarné.

Lorsqu'un PJ à une compétence commune entre l'Égo et l'Alter, on avait dit plus tôt que l'Égo prenait le dessus dans les mécaniques du jeu. Si ce cas arrive que cette compétence d'Égo n'a plus de malus au moment du changement d'être, alors la compétence de l'Alter gagnerait un point sur son score.

De même, si un Pj veut renforcer une compétence d'Alter avec une réminiscence il peut s'il réussit à se remémorer une autre vie ou cette compétence était en avant.

CC BY NC SA

## Les Revers de l'expérience

Bien entendu, toute médaille a son revers…

Lors de vies antérieures, un incarné a pu connaître bien des périls et se faire des ennemis : sur un jet de dés ratés en utilisant une incarnation avec Alter, plus encore sur une réminiscence, ces ennuis pourront avoir une répercussion dans la vie actuelle du personnage.

CC BY NC SA

# Le coin du meneur

Bienvenu !

Ici c'est un petit coin secret à l'abri des joueurs ! Sauf si bien sûr ils lisent par eux-mêmes cette partie ! Mais grand bien leur fasse, ils n'auront pas de vrais spoilers sur le lore du jeu ! Cette partie n'a pas pour but de vous influencer, vous meneur, dans votre appropriation de ce jeu.

Nous n'avons donc pas eu envie de vous proposer un scénario clé en main. Et nous allons plutôt tenter de vous guider de manière large sur les enjeux possibles de ce jeu de rôle « les Incarnés ». Oui, vous l'aurez compris les clefs de ce monde sont dans vos mains avant tout !

## Que peuvent vivre les joueurs ?

*Revenons à la thématique de base : l'éternité. Il y a plein de choses à traiter, sur ce thème qui ont été mentionnées en introduction par exemple. Le sujet est complexe, vaste et il est vrai que c'est une approche particulière en jeu de rôle que de vivre et mettre en scène l'éternité des personnages de ses joueurs. Il en sera de même pour eux.*

*Devoir enchaîner plusieurs vies en un personnage est en soit une expérience. Le jeu promet d'explorer une infinité de vies possibles et inimaginables pour chaque joueur qui ont pu se dérouler dans des époques incroyables. C'est autant une balade dans le temps qu'une ode à l'imagination. Il faut voir cet axe comme une partie intégrante de l'expérience de jeu, comme une manière d'assurer le présent des personnages en leur faisant construire eux-mêmes, en directe, leur passé. C'est là l'intérêt premier des réminiscences.*

*Bien sûr, même si vous évaluer vous-même la difficulté des réminiscences, il ne faut jamais vous positionner en tant que juge ni bourreau. Au contraire, ne vous retenez pas de guider et d'aider vos joueurs. Les réminiscences sont un moyen de générer la profondeur des PJs en cours de partie, mais cela permettra aussi à vous de générer une chronologie dont vous allez pouvoir agrémenter vos scénarios et votre lore. Et les joueurs vont raffoler de coconstruire cette chronologie.*

CC BY NC SA

*N'oubliez jamais les dommages collatéraux dus à l'éternité de vos joueurs. Par exemple le fait de remplacer un hôte, de s'approprier ou non sa vie, de le remplacer auprès de ces proches ou non, etc. Autant de situations qui peuvent créer de la narration et de la réflexion chez vos joueurs au travers de leurs personnages.*

*Autre expérience possible de jeu, pour vos joueurs sera d'entrer en contact avec l'esprit résiduel de l'Hôte. Esprit que vous pourriez incarner vous-même pour renforcer la création de lien entre l'hôte et l'incarné. Moyen qui peut éviter aux joueurs de devoir assurer les deux rôles, ce qui peut ne pas être simple. Dixit un des auteurs d'un jeu où les joueurs joueront un personnage qui devra incarner pleins de personnages !*

## Que mettre en scène, dans tout cela pour les personnages ?

*Tout dépend de vous, de votre approche personnelle de ce jeu, de votre conception de l'éternité, des petits éléments que l'on a semé à droite à gauche de ce livre, de ce que vous voulez faire vivre à vos joueurs, de ce que vous voulez faire vivre aux PJs. Il y a moyen de faire ce que vous voulez.*

*Si cela peut vous aider, en arborant ce thème au cours du défi « 3 fois forgé », moi le dernier forgeron, me suit poser quelques questions. Elles m'ont aidées à reprendre derrière mes collaborateurs et je me dis que cela peut aider les futurs meneurs de ce jeu, les voici :*

- *L'éternité, ça représente quoi pour vous : contrainte ou aubaine ?*
- *La notion d'hôte, un mal pour un bien ?*
- *D'où vient ce phénomène d'incarnation ?*
- *Y a-t-il une limite au nombre d'incarnations possibles ?*
- *N'y a-t-il vraiment aucun moyen de tuer ou simplement de se débarrasser d'un incarné ?*
- *Pourquoi les témoins combinent autant de données sur les incarnés ?*
- *Dans quel état d'esprit serait le premier incarné après toutes ses années d'existence ?*

*Mettre en scène les PJs dans ce jeu, c'est quelque part vouloir répondre à une ou plusieurs de ces questions. Et c'est par là suivant ce que vous désirez creuser que vous trouverez quoi faire vivre aux PJs et donc au joueur par la même occasion.*

CC BY NC SA

*Sans vouloir sombrer dans la philosophie, voici la dernière question qui m'est venue en écrivant cette partie du jeu :*

*Qu'est-ce qui fait de nous ce que nous sommes, lorsque notre existence entière est basée sur celles des personnes que nous remplaçons ?*

BY NC SA

# Fiche de suivis d'incarnations

| **Identité du joueur** |
|---|
| |

| **Position de l'Ânkh** |
|---|
| |

| **Identité de l'hôte** |
|---|
| |

| **Précédente identité ?** |
|---|
| |

| **Profession de l'hôte** |
|---|
| |

| **Hobby (ies) de l'hôte** |
|---|
| |

| **Trait** | **1d6 +** |
|---|---|
| Corps | |
| Cerveau | |
| Social | |

| **Égo** | **1d6 - [2 ☐, 1 ☐, 0 ☐] +** |
|---|---|
| Compétence 1 | 1d6 - [1 ☐ 0 ☐] |
| Compétence 2 | 1d6 - [1 ☐, 0 ☐] |
| Compétence 3 | 1d6 - [1 ☐, 0 ☐] |
| Compétence 4 | 1d6 - [1 ☐, 0 ☐] |

| **Alter** | | **1d6 +** |
|---|---|---|
| Compétence 1<br>De | _____ | 1d6 + [0 ☐, 1 ☐, 2 ☐] |
| Compétence 2<br>De | _____ | 1d6 + [0 ☐, 1 ☐, 2 ☐] |
| Compétence 3<br>De | _____ | 1d6 + [0 ☐, 1 ☐, 2 ☐] |
| Compétence 4<br>De | _____ | 1d6 + [0 ☐, 1 ☐, 2 ☐] |
| Compétence 5<br>De | _____ | 1d6 + [0 ☐, 1 ☐, 2 ☐] |
| Compétence 6<br>De | _____ | 1d6 + [0 ☐, 1 ☐, 2 ☐] |
| Compétence 7<br>De | _____ | 1d6 + [0 ☐, 1 ☐, 2 ☐] |
| Compétence 8<br>De | _____ | 1d6 + [0 ☐, 1 ☐, 2 ☐] |

CC BY NC SA

## Inventaire

## Historiques / Notes

BY NC SA

# Illustrations

CC-BY-NC-SA
https://mirrors.creativecommons.org/presskit/buttons/88x31/png/by-nc-sa.eu.png

Tableau noir
https://pixabay.com/fr/illustrations/tableau-noir-arri%C3%A8re-plan-d%C3%A9coratifs-517818/

Randonneuse – Pixabay licence
https://pixabay.com/fr/photos/randonneur-randonn%C3%A9e-p%C3%A9destre-1149898/

Homme sac à dos
https://pixabay.com/fr/photos/aventure-altitude-sac-%C3%A0-dos-mont%C3%A9e-1850912/

Bulle pensée 1
https://pixabay.com/fr/vectors/bulle-de-pens%C3%A9e-pensez-305053/

Ânkh – Pixabay licence
https://pixabay.com/fr/vectors/ankh-croix-la-vie-symbole-149285/

Homme multi tâche
https://pixabay.com/fr/illustrations/multi-t%C3%A2ches-efficacit%C3%A9-gestionnaire-2840792/

Homme-des-cavernes
https://pixabay.com/fr/vectors/homme-des-cavernes-personne-primitive-159359/

Enseignant-bookworm-lunettes
https://pixabay.com/fr/illustrations/enseignant-bookworm-lunettes-359311/

Bulle de pensée 2
https://pixabay.com/fr/vectors/nuage-la-pens%C3%A9e-pens%C3%A9e-fum%C3%A9e-r%C3%AAve-294526/

Terre mains mondes
https://pixabay.com/fr/illustrations/terre-monde-mains-plan%C3%A8te-espace-5700322/

Homme face expression
https://pixabay.com/fr/illustrations/l-homme-face-expression-faciale-845847/

Âme tête fumée
https://pixabay.com/fr/illustrations/face-%C3%A2me-t%C3%AAte-fum%C3%A9e-la-lumi%C3%A8re-622904/

BY NC SA

# Remerciements

Merci, à ptgptb.fr pour ce défi très intéressant qu'est le défi 3 fois forgé.
Merci, aux jurys, aux organisateurs et à tous ceux sans qui se défi n'aurait pas lieux et je sais que ce n'est jamais facile de lire mes travaux !
Merci, à mes prédécesseurs FaenyX et Fantome pour ce jeu qui m'a bien inspiré pour cette troisième phase, j'espère que je ne vous ai pas trop déçu.

Merci aussi à ma compagne qui m'a bien aidé à avancer !

Merci à mon association de rôlistes de Dijon, La Confrérie Qui Va Bien. C'est grâce à elle que j'ai démarré dans ce milieu qu'est le jeu de rôle et que j'espère bien continuer ! C'est aussi avec son ordinateur de prêt que j'ai pu faire ce défi ☺ !

Post-Scriptum :
Merci à Pixabay bien entendu sans qui ce jeu n'aurait pas d'illustrations.
Merci aussi à The Gimp Team sans qui je n'aurais pas pu bricoler/fusionner certaines images.

À une prochaine !

BY NC SA

BY NC SA

BY NC SA

Et si après votre mort, vous vous retrouviez à vivre une vie dont vous ne connaissez rien ? Et si, ce n'était pas votre première fois ? Mais que vous ne vous en souvenez pas ? Vous êtes un Incarné. Une existence éternelle au travers de multiples vies. *Que faire maintenant ?* À vous de nous le dire !

Ce jeu vous a été proposé par Stéphane Mignon de l'association La Confrérie Qui Va Bien. Ce jeu a été créé sur une idée de FaenyX développée par Fantome dans le cadre du Cinquième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Le jeu est placé sous licence CreativeCommons « CC BY-SA-NC ».